

BRAVEST

⚙️ Maxime Rambourg & Théo Rivière 🖌️ Eyha

Matériel

- 75 tuiles (dont 10 tuiles spéciales).
- 1 plateau de distribution des tuiles, en deux parties (avec les Îles Sylvania au recto et la piste de score au verso).
- 3 Sélecteurs de tuile 🔄.

Par Figure Légendaire

- 1 plateau Île, en deux parties, dont un côté lumière ☀️ et un côté obscurité 🌙 (4 au total).
- 2 pions Braves en bois, dont 1 Agile 🏃 et 1 Invincible 🛡️ (8 au total).
- 1 marqueur de score 🏆 (4 au total).

Chaque année, des Figures Légendaires se retrouvent sur l'Archipel Céleste pour faire concourir leurs Braves au cours d'un tournoi.

Cette année, elles ont rendez-vous sur les Îles Sylvania, célèbres pour leurs forêts enchantées. Vous incarnez l'une de ces Figures Légendaires et construisez un double parcours d'épreuves que vos Braves devront emprunter.

La Figure Légendaire dont les Braves se seront montrés les plus valeureux remportera le titre de *Légende de l'Archipel*.

BUT DU JEU

Construisez un double parcours concentrant le plus d'épreuves possibles pour que vos deux Braves marquent « un maximum de points » en les empruntant.

Chaque Brave suivra **son propre chemin** et marquera des points en fonction de ce qu'il croisera : l'Invincible 🧛 doit affronter des créatures étranges, pendant que l'Agile 🧚 doit braver des lieux hostiles.

Vos Braves seront-ils à la hauteur des défis qui les attendent ?

Faites les bons choix pour remporter un maximum de points de prestige et devenir ainsi la *Légende de l'Archipel*.

MISE EN PLACE

● Choisissez la Figure Légendaire que vous souhaitez incarner durant la partie, et prenez le plateau individuel (votre île), le marqueur de score 🍌 et les deux Braves 🧛🧚 de la couleur correspondante. Assemblez les deux parties de votre plateau.

● Pour une première partie, prenez votre île **côté lumière** ☀️ visible. Si vous souhaitez plus de difficulté, vous pouvez prendre votre plateau **côté obscurité** 🌙 visible.

Toutes les Figures Légendaires doivent utiliser leur île du même côté.

● Placez vos Braves sur leurs camps attitrés : l'Agile 🧚 se place **en bas à gauche** de l'île, l'Invincible 🧛 se place **en haut à droite**.

● Mélangez toutes les tuiles face cachée (🔒), puis placez-les dans la boîte, toutes dans le même sens, afin de créer la pioche.

● Assemblez et placez le plateau de distribution des tuiles au centre de la table, face Îles Sylvania visible. Piochez 12 tuiles et placez-les face visible autour : **chaque tuile se retrouve contre l'une des arêtes du plateau.**

● Placez les Sélecteurs de tuile 🎯 sur leurs emplacements de départ, représentés par les îles célestes reliées par un pont suspendu à l'île centrale.



Vous incarnez maintenant une Figure Légendaire.
La dernière personne à s'être rendue sur une île commence à jouer.

DÉROULEMENT DU JEU

Lors de son tour, une Figure Légendaire va d'abord choisir et placer une tuile sur son île, puis déplacer le Sélecteur de tuile 🕒 et compléter le plateau de distribution des tuiles.

● CHOISIR ET PLACER UNE TUILE SUR SON ÎLE

Lors de votre tour, vous pouvez choisir n'importe quelle tuile **parmi les trois désignées par les Sélecteurs de tuile** 🕒.

Placez la tuile choisie sur votre île, en respectant les contraintes suivantes :

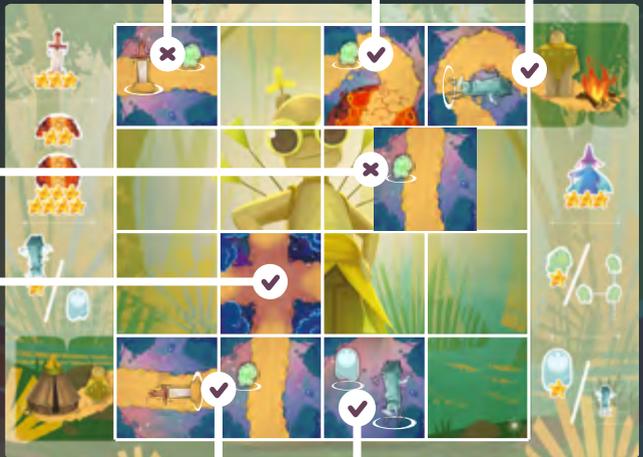
La tuile doit **continuer l'un des deux chemins de départ** ou **être adjacente à une tuile déjà placée sur votre île**.

La tuile doit **respecter le quadrillage de votre île**.

Vous pouvez décider de **retourner la tuile** et de placer ainsi un **croisement** 🗘 dans votre parcours.

Les chemins **ne doivent pas obligatoirement être correctement liés** (mais si votre Brave arrive dans une impasse, il sera bloqué : voir le décompte des points page suivante).

Certaines tuiles ne comportent aucun chemin, mais les contraintes de pose restent identiques.



● DÉPLACER LE SÉLECTEUR DE TUILE ET COMPLÉTER LE PLATEAU DE DISTRIBUTION DES TUILES

Déplacez le Sélecteur de tuile 🕒 qui se trouvait face à la tuile choisie dans le sens des aiguilles d'une montre et placez-le devant la tuile suivante.

S'il y a déjà un Sélecteur de tuile 🕒 face à cette tuile, placez-le face à la tuile suivante. Piochez ensuite une nouvelle tuile et placez-la face visible à l'emplacement vide du plateau de distribution.

C'est ensuite à la Figure Légendaire suivante, en sens horaire, de jouer.

FIN DE PARTIE

Lorsque toutes les îles sont complètes, la partie est terminée et on passe au décompte des points.

Retournez le plateau de distribution des tuiles pour faire apparaître la **piste de score**, puis placez les marqueurs de score 🧑 de chaque Figure Légendaire sur la case de départ. Les deux Braves 🧑 de chaque Figure Légendaire sont alors déplacés depuis leurs points de départ respectifs sur les parcours construits lors de la partie.

Lorsqu'un marqueur de score atteint les 50 points, il est retourné et le comptage se poursuit à la case 1 : 51, 52, etc. (voir le détail des points de prestige 🌟 page suivante).

La Figure Légendaire qui obtient le plus de points de prestige 🌟 l'emporte et devient la *Légende de l'Archipel*.

En cas d'égalité, partagez-vous la victoire et rejouez une partie !

DÉCOMPTE DES POINTS

Déplacez chaque Brave sur votre île en partant de son point de départ :

- si le Brave arrive à un croisement, **choisissez le chemin** qu'il emprunte ;
- il est **interdit de passer deux fois par le même chemin** avec le même Brave. Cependant, une case peut être traversée par les deux Braves, l'un après l'autre ;
- le Brave doit toujours **continuer son chemin**, même si cela ne vous arrange pas ;
- si un chemin s'arrête, parce qu'il sort du plateau ou qu'il finit en impasse, **votre Brave arrête sa progression**. Vous pouvez délibérément choisir une voie sans issue.

Exemple de parcours réalisable par les Braves :



LES ÉPREUVES - CÔTÉ LUMIÈRE ☀

L'AGILE 🏃



S'il croise une Claymore, marquez 3 ★.



S'il croise une Tour hantée, marquez autant de ★ qu'il y a de Spectres présents **sur l'ensemble de votre île**.



S'il croise un Cercle de lave, marquez 2 ★ si celui-ci est **incomplet**, ou 7 ★ s'il est **complet**.

L'INVINCIBLE 🛡



S'il croise un Mage, marquez 3 ★.



S'il croise un Blob, marquez autant de ★ qu'il y a de Blobs **dans son groupe**. Son groupe est constitué de **tous les Blobs orthogonalement adjacents** (sans se limiter aux tuiles immédiatement adjacentes), lui compris.



S'il croise un Spectre, marquez 1 ★ par Tour hantée présente **sur l'ensemble de votre île**.

LES ÉPREUVES - CÔTÉ OBSCURITÉ 🌙

L'AGILE 🏃



S'il croise un Blob, perdez 1 ★.



S'il croise un Mage, marquez un nombre croissant de ★ pour chaque **Mage déjà croisé**: 1 pour le premier, 2 pour le deuxième, et ainsi de suite.



S'il croise une Claymore, marquez autant de ★ qu'il y a de tuiles spéciales présentes **sur l'ensemble de votre île**.



S'il croise un Cercle de lave **complet**, marquez 4 ★.

L'INVINCIBLE 🛡



S'il croise une Tour hantée, marquez 1 ★.

Si elle est **adjacente orthogonalement** à une Claymore, marquez 2 ★ supplémentaires.



S'il croise un Blob, marquez autant de ★ qu'il y a de Blobs présents **sur l'ensemble de votre île**.



S'il croise un Spectre, marquez 1 ★. S'il est **orthogonalement adjacent** à une Tour hantée, marquez 2 ★ supplémentaires.



S'il croise un Cercle de lave **complet**, marquez 4 ★.

LES TUILES SPÉCIALES



Pour chaque Brave qui passe sur cette tuile, gagnez 2 🌟 par paire de Spectre et de Tour hantée présente sur l'ensemble de votre île.



Pour chaque Brave qui passe sur cette tuile, gagnez 1 🌟 par Claymore présente sur l'ensemble de votre île.



Pour chaque Brave qui passe sur cette tuile, gagnez 1 🌟 par Mage présent sur l'ensemble de votre île.



Pour chaque Brave qui passe sur cette tuile, gagnez 2 🌟 par Cercle de lave complet présent sur l'ensemble de votre île.



Pour chaque Brave qui passe sur cette tuile, gagnez 1 🌟 par Cercle de lave incomplet présent sur l'ensemble de votre île.



Pour chaque Brave qui passe sur cette tuile, gagnez 2 🌟.



Si l'Invincible 🧛 passe sur cette tuile : + 5 🌟.

Si l'Agile 🧚 passe sur cette tuile : - 5 🌟.



Si l'Agile 🧚 passe sur cette tuile : + 5 🌟.

Si l'Invincible 🧛 passe sur cette tuile : - 5 🌟.



Si l'Invincible 🧛 passe sur cette tuile et que ce chemin est relié au point de départ de l'Agile : + 5 🌟.



Si l'Agile 🧚 passe sur cette tuile et que ce chemin est relié au point de départ de l'Invincible : + 5 🌟.